



Oppdatert: 4. mars 1996 kl. 10:26

## Electras tvetydige signaler

**Electra 96**  
**- prosjekt for elektroniske medier**  
**HENIE ONSTAD KUNSTSENTER**

*Avansert teknologi gir ikke nødvendigvis et avansert kunstuttrykk.*

Berør en potteplante og en hel have gror frem på projeksjonsskjermen foran deg. La din egen hjerneaktivitet sette små roboter i bevegelse. Observer jordkloden fra ulike detaljnivåer ved å snurre på en virtuell globus.

Vi er i fremtiden, fremtiden er her - nå - den er på Henie Onstad Kunstsenter, på "Electra 96 - prosjekt for elektroniske medier". En modig satsing og en storslått mønstring av visuell billedkultur: billedkunst, grafisk design, arkitektur, illustrasjoner og spektakulær teknologi, i tillegg til konserter, seminarer og internett-kafé.

Arrangørene beskriver selv mønstringen som både "en sammensmeltning av kunst, elektronikk, lek, fremtid og familieunderholdning" og "kunst og tivoli". Hvis markedsføringssignalene oppfattes som tvetydige, understrekes dette ytterligere av utstillingen selv. For hva er Electra 96, utover det underholdende og spektakulære? Mer enn en kunstutstilling, er Electra 96 en krysning mellom datamesse og tivoli.

At kunstnere benytter datateknologi er ikke noe nytt; det er 30 år siden den første utstilling av elektronisk kunst fant sted i London.

Mye av den elektroniske kunsten skiller seg ut fra de tradisjonelle kategoriene ved å undergrave det eksklusive kunstobjektets status, og med tiden vil kanskje den elektroniske kunsten komme til å endre hele kunstbegrepet. Særlig nettkunsten har også andre formidlingsmuligheter, uavhengig av det etablerte kunstlivets distribusjonskanaler, og oppstår gjerne på utsiden av den såkalte kunstinstitusjonen. Dermed kan vi ikke vite sikkert, hverken hvor en ny, virtuelt annerledes kunst befinner seg, eller hvilken form den viser seg i.

Som en naturlig følge av dette, må Electra 96 se annerledes ut enn en tradisjonell kunstutstilling. Men det betyr ikke at man slipper fra kuratoransvaret. Slik Electra fremstår, begynner man å mistenke utstillingsarrangøren for å tro at avansert teknologi automatisk gir avanserte kunstuttrykk.

Vi ser også at de enkelte underseksjonene; som Electra Futurum, Electra Trans, Electra Form og Electra Video, varierer sterkt, fra å virke nøye planlagt til å fremstå som sammenrasket i hui og hast. Ifølge arrangørene, er det Electra Trans som utgjør utstillingens hjerte. Her opererer man i krysningsfeltet kultur, vitenskap, menneske og maskin. Her finner man de spektakulære, interaktive arbeidene: Som innledningsvis nevnte Christa Sommerer og Laurent Mignonneaus installasjon Interactive Plant Growing og tyske Art+Coms jordklodeprosjekt, Terra-Vision - der sistnevnte, til tross for spektakulær kraft, ikke er mer som kunst å regne enn et verdensatlas mellom to permer.

Electra Post-fotografi, Electra Video og Electra Trans lider sterkest under et sviktende kuratorgrep. Førstnevnte presenterer arbeider av Vibeke Tandberg, Ole John Aandal og Lavasir Nordrum. Alle tre arbeider innenfor feltet digital

billedmanipulasjon, men der Tandberg og Aandal i løpet av de siste årene har utmerket seg som to av våre mest spennende, yngre billedkunstnere - med ironiske refleksjoner over selve billedmediet og subjektets muligheter til å konstruere identiteter og iscenesette sitt eget liv - fremstår Nordrums arbeider som heller konvensjonelle, den nye teknologien til tross.

Videokunst utgjør den mest etablerte form for elektronisk kunst. Her burde mulighetene for å skaffe til veie et rikt utstillingsmateriale ligge godt til rette. Vi får se smakebiter av Marianne Heskes enkle bruk av videoapparat, Kjell Bjørgengens vakre videofrise og den yngre Sven Påhlssons data-animasjon. Det er de norske. Av utenlandsk videokunst blir vi "avspist" med to-tre kunstnere. Riktignok er ett av disse arbeidene riktig morsomt, og utspiller seg nettopp omkring spising: New York-arkitektene Diller og Scofidios interaktive videoarbeid, "Fordøyelsesbesvær", har form av et middagsbord, der matretter og aktører, inndelt etter kjønn og klasse, settes sammen av oss. Her er det mye ironi over sosiologiske mønstre og referanser til film og spill.

Fraværet av kunstneriske utfordringer rammer Electra Trans. Seksjonen er viet kunstnere som representerer en overgang eller kombinasjon av analoge og digitale prosesser. Kunstnere som eksempelvis utformer skulpturer ved hjelp av 3D-programmer, som Espen Gangvik, eller erstatter malepensel med datamus eller videokamera, som Rolf Aamot og Marianne Heske.

Electra 96 - trass i mange interessante innfallsvinkler - mangler en gjennomgående refleksjon over forholdet mellom kunst og ny teknologi.

#### **LOTTE SANDBERG**

---

[\[Innhold\]](#) [\[Info\]](#) [\[Aftenposten hjemmeside\]](#) [\[NettHinnen hovedside\]](#)